元型カードバトル

Archetype Card Battle ／ 心理×ゲーム

キミの中のヒーローは誰？



イメージ画像

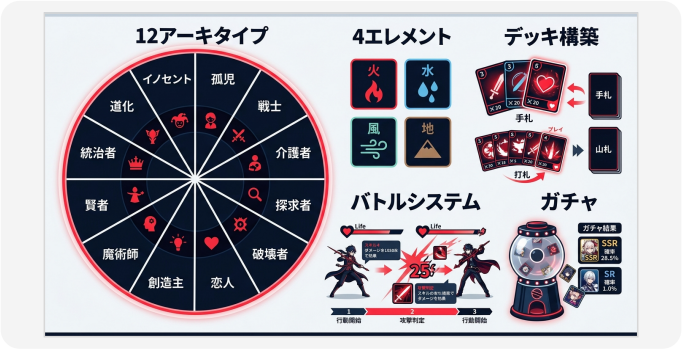
このアプリについて

元型カードバトルは、ユング心理学の「元型（アーキタイプ）」をテーマにした学園カードバトルRPGです。48問の心理診断で自分の元型を見つけるところから物語が始まり、プレイヤーは「元型学園」の新入生として、12元型とその複合パターンから生まれた132人のキャラクターたちと出会っていきます。ストーリーモード「十二の魂の学園」では、心理学講師セージ先生の講義を受けながら、各元型の「光と影」を物語とバトルで体験。影に呑まれた仲間を救う戦いが、そのままユング心理学の学びになっています。風・火・水・土の4属性によるデッキ編成、ガチャ、着せ替え、フレンド機能、デイリークイズも搭載。narZEの生徒が企画・開発に関わった、学びと創作が重なり合う作品です。

こんな方へ

中高生、心理学やゲーム開発に興味のある方、性格診断が好きな方、narZEの生徒（制作参加者として）

画面



スクリーンショット



元型学園の仲間たち、132人のキャラクターが登場

くわしい紹介・導入のご相談はこちら

https://app.soship.co.jp/app.php?id=archetype-battle

公式サイト：yuina.narze.xyz ／ 導入のご相談：soship.co.jp/contact

できること

1. 48問の心理診断、自分の元型に対応するキャラクターと出会うところから始まる
2. 12元型×複合パターンによる132種のキャラクター（風・火・水・土の4属性）
3. ストーリーモード「十二の魂の学園」、セージ先生の心理学講義と各元型の「光と影」の物語
4. デッキ編成・オンライン対戦・レーティング式ランクマッチ
5. ガチャ・キャラクター着せ替え・フレンド機能
6. デイリークイズ・週間ミッション・実績システム
7. PWA対応、ホーム画面に追加してアプリのように遊べる
8. narZE生徒による企画・キャラクターデザイン・ゲームバランス設計

なぜ、つくったのか

心理学はとっつきにくく見えますが、「自分はどのタイプ？」という問いから入れば、誰にとっても身近になります。診断で出会った自分の元型を起点に、物語とバトルの中で元型論や「影の統合」といった概念に自然と触れていく、遊びが自己理解と他者理解の入り口になることを目指しています。勝利は敵を倒すことではなく、自分の影を受け入れて成長すること。ゲームのメカニクスそのものに、心理学的なメッセージが織り込まれています。

これから

ストーリー「十二の魂の学園」は全12章構成で順次公開中。レーティング式ランクマッチの本格展開、ギルドシステム、MyNameIsと連携した自己分析レポートの生成も構想している。



診断結果に応じて自分だけのキャラクターと出会える



各元型の「光と影」を物語で体験する

提供元　株式会社SOSHIP

放課後等デイサービス・学習塾・通信制高校サポート校を自ら運営しながら、現場で必要になった仕組みをアプリケーションとして開発・提供しています。

〒225-0024 神奈川県横浜市青葉区市ケ尾町1158-3 杉田ビル　／　soship.co.jp　／　導入のご相談：soship.co.jp/contact

アプリ・公式サイト